

**PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION
MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI**



PUBLIKASI ILMIAH

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program
Studi informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

FAIZAL ROZAQ

L200160114

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION
MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

FAIZAL ROZAO

L200160114

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.

NIK.983

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI

OLEH

FAIZAL ROZAO

L200160114

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas
Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Pada hari Selasa, 15 Desember 2020 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Heru Supriyono, S.T., M.Sc., PhD
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr., Ir. Bana Handaga, M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK.881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 25 November 2020

Penulis


FAIZAL ROZAQ

L200160114



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Faizal Rozaq
NIM : L200160114
Judul : PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI
COLLECTION MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI
Program Studi : Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 21 Januari 2021

Biro Skripsi Informatika


Ilhan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

ev.tumitin.com/app/carta/en_us/?u=1057550080&lang=en_us&s=1&o=1491365389

feedback studio PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI -- /0 < > ?

PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Abstrak

Data keuangan haruslah tersusun secara runtut serta terstruktur dengan baik guna menghasilkan suatu laporan ataupun informasi yang bermanfaat guna menunjang kelancaran suatu proses usaha ataupun bisnis. Pelaporan data keuangan pada toko Rappi Collection masih menggunakan pelaporan data secara konvensional yang mengakibatkan timbulnya berbagai permasalahan dalam proses pengelolaan pelaporan data keuangan. Permasalahan yang timbul dapat berupa kesalahan dalam pencatatan data, penumpukan data, kesalahan dalam pembuatan laporan, hingga hilangnya data pelaporan keuangan dikarenakan tidak adanya pencatatan dalam sistem pencatatan data secara konvensional. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan pelaporan keuangan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada toko Rappi Collection. Adapun metode yang diterapkan dalam mengembangkan sistem ini adalah memanfaatkan metode *waterfall* meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan pencetakan program. Implementasi pengkodean dalam pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database* serta menggunakan *framework codeigniter*. Sistem telah melalui tahap pengujian *black box testing* serta *system usability scale* yang menghasilkan semua fitur yang terdapat pada sistem telah berjalan sebagaimana mestinya tanpa ada kegagalan dalam pengoperasiannya serta mendapatkan nilai 75 dari 10 responden dalam pengujian menggunakan metode SUS dan sudah dapat dikategorikan kedalam sistem yang baik. Hasil yang dihasilkan dari pengembangan sistem pelaporan keuangan dapat mengelola serta menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk membantu proses bisnis yang ada.

Kata Kunci : Codeigniter, Teknologi informasi, Keuangan

Page: 5 of 20 Word Count: 3325 Text-only Report High Resolution On

Match Overview

21%

1	eprints.ums.ac.id Internet Source	5% >
2	Submitted to Universita... Student Paper	4% >
3	www.neliti.com Internet Source	1% >
4	doku.pub Internet Source	1% >
5	123dok.com Internet Source	1% >
6	jurnal.univbinainsan.ac... Internet Source	1% >
7	informatika.uc.ac.id Internet Source	1% >

PENGEMBANGAN PELAPORAN KEUANGAN TOKO RAPPI COLLECTION MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Abstrak

Data keuangan haruslah tersusun secara runtut serta terstruktur dengan baik guna menghasilkan suatu laporan ataupun informasi yang bermanfaat guna menunjang kelancaran suatu proses usaha ataupun bisnis. Pelaporan data keuangan pada toko Rappi Collection masih menggunakan pelaporan data secara konvensional yang mengakibatkan timbulnya berbagai permasalahan dalam proses pengelolaan pelaporan data keuangan. Permasalahan yang timbul dapat berupa kesalahan dalam pencatatan data, penumpukan data, kesalahan dalam pembuatan laporan, hingga hilangnya data pelaporan keuangan. Dikarenakan tidak adanya pencadangan dalam sistem pencatatan data secara konvensional. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan pelaporan keuangan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada toko Rappi Collection. Adapun metode yang diterapkan dalam mengembangkan sistem ini adalah memanfaatkan metode *waterfall* meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan penerapan program. Implementasi pengkodean dalam pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database* serta menggunakan *framework codeigniter*. Sistem telah melalui tahap pengujian *black box testing* serta *system usability scale* yang menghasilkan semua fitur yang terdapat pada sistem telah berjalan sebagaimana mestinya tanpa ada kegagalan dalam pengoperasiannya serta mendapatkan nilai 75 dari 10 responden dalam pengujian menggunakan metode SUS dan sudah dapat dikategorikan ke dalam sistem yang baik. Hasil yang dihasilkan dari pengembangan sistem pelaporan keuangan dapat mengelola serta menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk membantu proses bisnis yang ada.

Kata Kunci : Codeigniter, Teknologi informasi, Keuangan

Abstract

Financial data must be organized in a retail and well structured way to produce a report or useful information to support the smooth running of a business process or business. Financial data reporting at Rappi Collection stores still uses conventional data reporting which results in various problems in the process of managing financial data reporting. Problems can include errors in data logging, data stacking, errors in report creation, and loss of financial reporting data due to the lack of backups in conventional data logging systems. The purpose of this research is to expand financial reporting by utilizing information technology in rappi collection stores. The method applied in developing this system is utilizing waterfall methods including needs analysis, system design, program code writing, program testing and program implementation. The encoding implementation in this system development uses php and MySQL programming languages as databases and uses the codeigneter framework. The system has gone through the black box testing and usability scale testing stage resulting in all the features contained in the system has run as it should without any failure in its operation and got a score of 75 out of 10 respondents in the certification using the SUS method and can already be categorized into a good system. Results resulting from the development of financial reporting systems can manage and generate useful information to help existing business processes.

Keywords : Codeigniter, Finance, Information technology

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi berbasis komputer telah menjadi isu utama untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sistem informasi adalah kombinasi yang terorganisir dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, kebijakan dan proses yang menyimpan, menerima, memodifikasi dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi (Wibisono, 2017). Dengan dukungan teknologi informasi dan komputer, pencatatan sebuah transaksi bisnis yang sebelumnya secara manual dengan menggunakan buku dan kertas telah berganti dengan media komputer. Hal tersebut berdampak kepada peningkatan efektifitas dan efisiensi dalam menjalankan tugas perusahaan sehari-hari (Kasus, Sobana, & Rahmawati, 2019).

Pengelolaan data keuangan secara manual memungkinkan timbulnya kesalahan, seperti kesalahan dalam pencatatan data, memasukkan data serta menerbitkan data keuangan. Pelaporan keuangan adalah dasar dari sebuah perusahaan, dan pelaporan keuangan adalah produk akhir dari proses akuntansi. Sistem akuntansi yang melekat pada produk akhir yaitu, laporan keuangan yang benar dan adil akan menetapkan prosedur pengendalian internal untuk mencegah pihak yang tidak bertanggung jawab dari kesalahan perhitungan dan penyalahgunaan dana (Murni & Sabrudin, 2019)

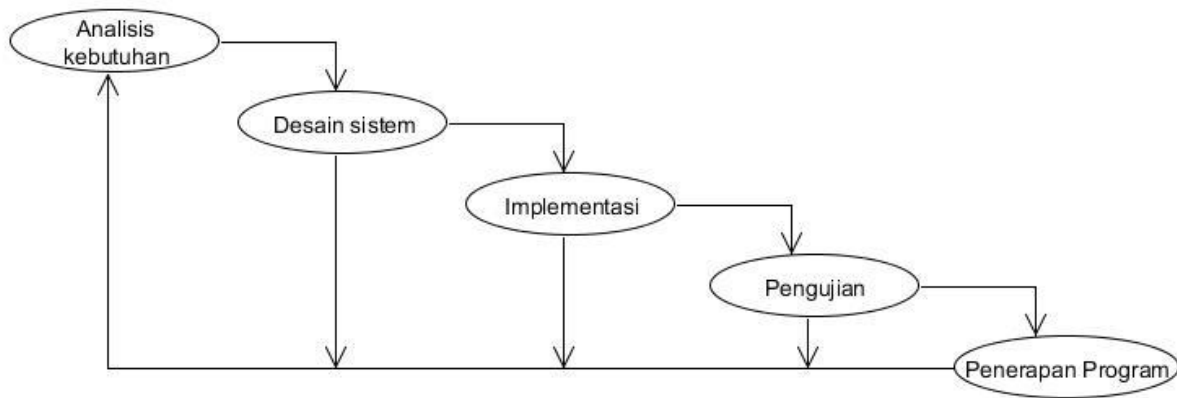
Toko Rappi yang berlokasi di Jl. Raya Karas RT 05/RW 03 Karas, Magetan. Toko ini menjual berbagai macam kebutuhan sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi proses perhitungan dan pencatatan data secara manual kurang efisien lagi sehingga membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah dalam memenuhi perhitungan dan pencatatan data keuangan secara periodic (Chandra & Hendro, 2019). Sistem yang dikembangkan dapat mempermudah pemilik toko sebagai user untuk mengelola data keuangan serta menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

Sistem informasi yang dikembangkan kali ini menggunakan metode *waterfall* sebagai langkah pengembangan sistem informasi yang telah ada (Dharmawan, Purwaningtiyas, & Risdiansyah, 2018). Pengembangan sistem informasi berbasis web memiliki berbagai keunggulan atau keuntungan diantaranya, dapat diakses *multiuser*, dapat dimanapun, data tersimpan aman dikarenakan tidak menggunakan *hardware* sebagai media penyimpanannya. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman

PHP, serta memanfaatkan *framework codeigniter* (Katrandzhiev, Hristozov, & Milenkov, 2019).

2. METODE

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan model Waterfall , model ini yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial tururut dimulai dari Analisis Kebutuhan, Desain Sistem, Implentasi, Pengujian, dan Penerapan Program (Rafidah & Nurgiyatna, 2020).



Gambar 1. Model Waterfall

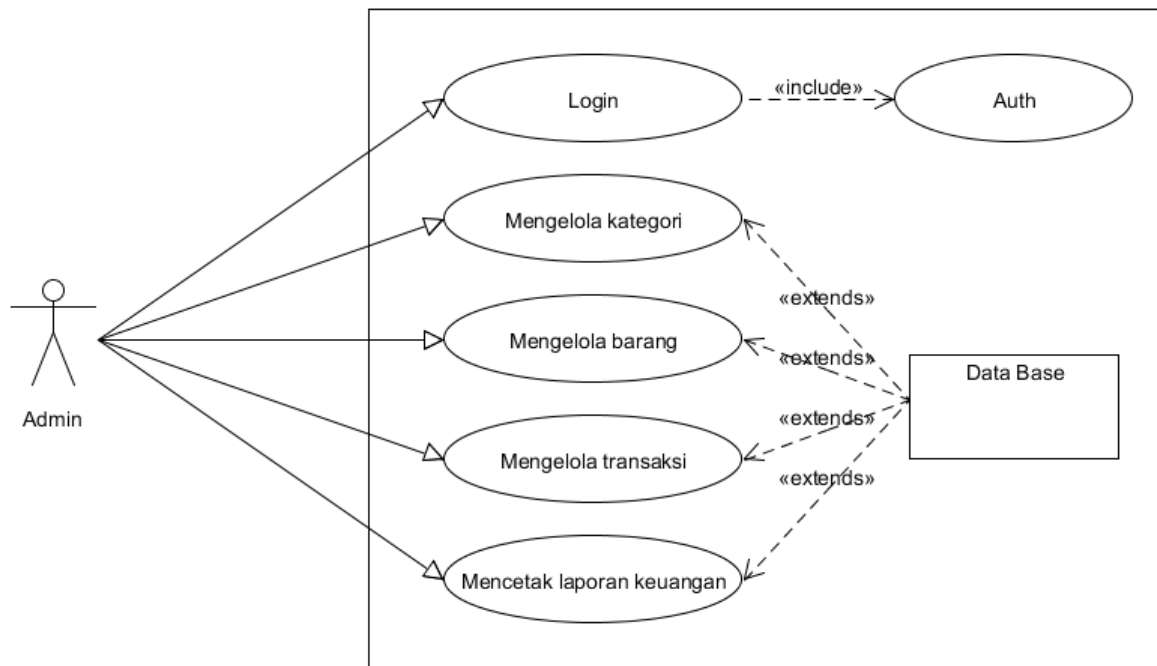
2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan analisa dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pihak Pemilik Toko guna memperoleh data yang dibutuhkan. Pemilik toko menginginkan kebutuhan fungsional sistem informasi keuangan ini diantaranya sistem dapat melakukan input data barang, memasukan data transaksi penjualan barang dan menampilkan dan mencetak laporan per-periode. Pengelolaan sistem membutuhkan *administrator admin* yang bertugas mengelola setiap data keuangan dan memiliki hak akses untuk melihat dan mengelola data keuangan yang masuk dan keluar. Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras / hardware, analisis perangkat lunak / software dengan sistem operasi Windows 7, XAMPP, database MySQL dan web browser untuk menjalankan sistem diantaranya Google Chrome, analisis pengguna / user (Kurniati, Sadikin, & Irawan, 2019).

2.2 Desain Sistem

2.2.1 Use Case Diagram

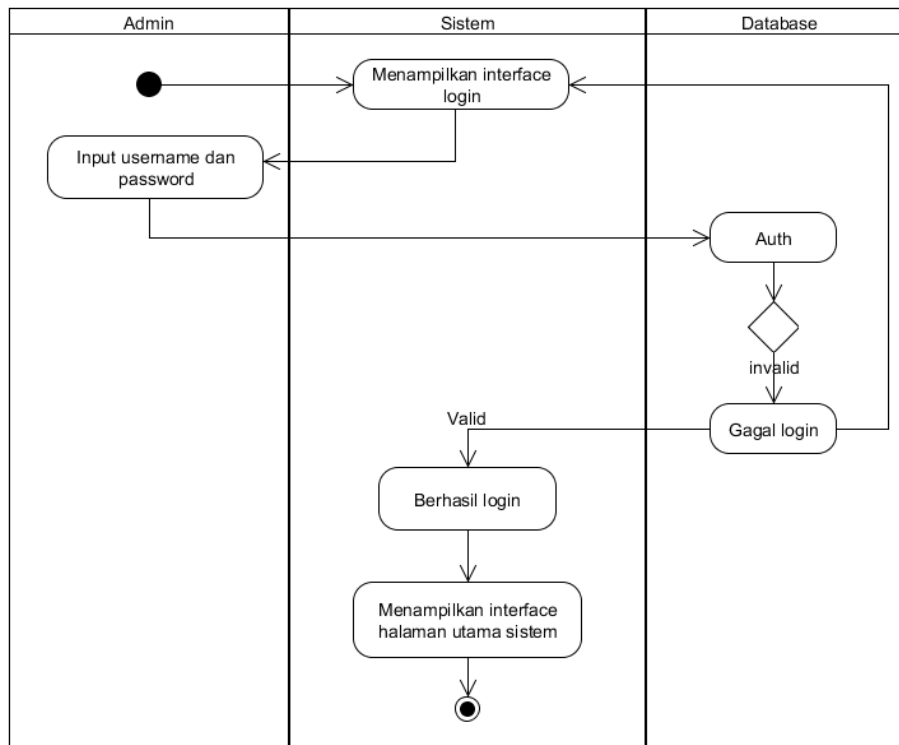
Use case diagram berisikan aktivitas yang akan dilakukan, use case diagram dalam sistem terdiri dari 5 akses yaitu login, mengelola kategori, mengelola barang, mengelola transaksi, dan mencetak laporan keuangan yang dapat dilihat pada gambar 1 (Nuzul, Hidayah, & Supriyono, 2019). Akses pada use case dijelaskan pada desain activity diagram.



Gambar 2. Use Case Diagram

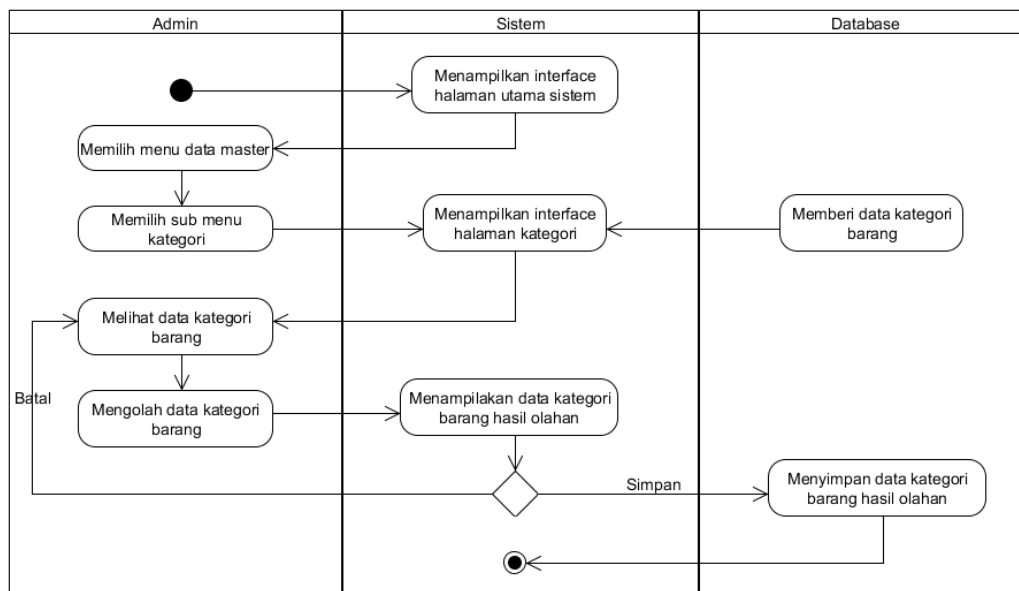
2.2.2 Activity Diagram

Sistem informasi keuangan Toko Rappi memiliki satu factor yaitu admin sebagai seseorang yang berhak atau yang dapat mengoperasikan secara langsung sistem tersebut. Dimana admin melakukan login dengan memasukkan username dan password, jika berhasil maka akan masuk kedalam sistem. Sebaliknya, jika gagal maka harus mengulangi proses login kembali. Setelah berhasil melakukan login, sistem menampilkan interface halaman utama sistem seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.



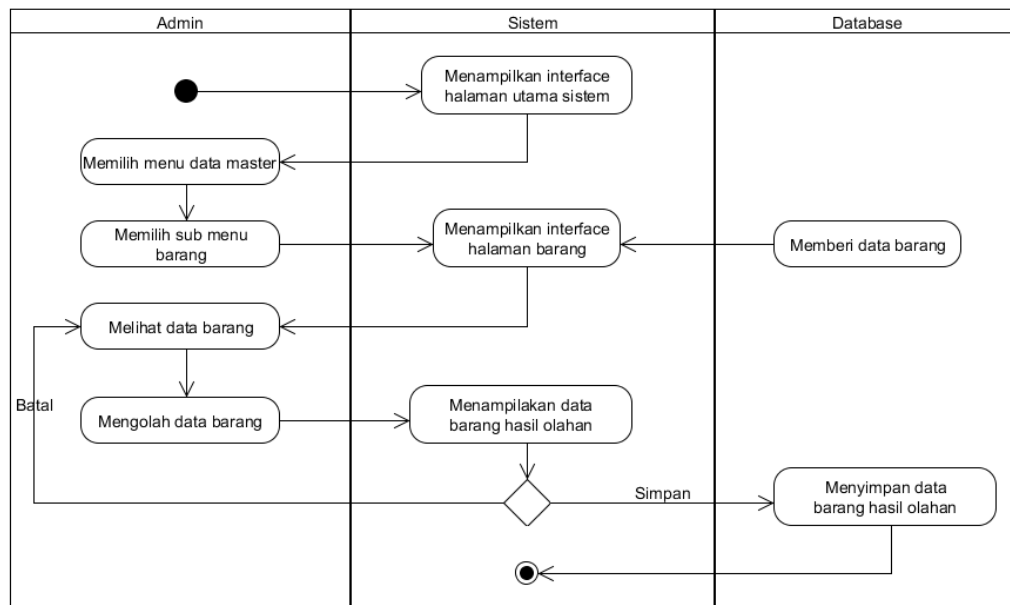
Gambar 3. Activity Diagram Login

Berikutnya merupakan *activity diagram* yang menjelaskan tentang proses pengelolaan data kategori. Gambar 4 merupakan aktivitas dalam mengelola data kategori.



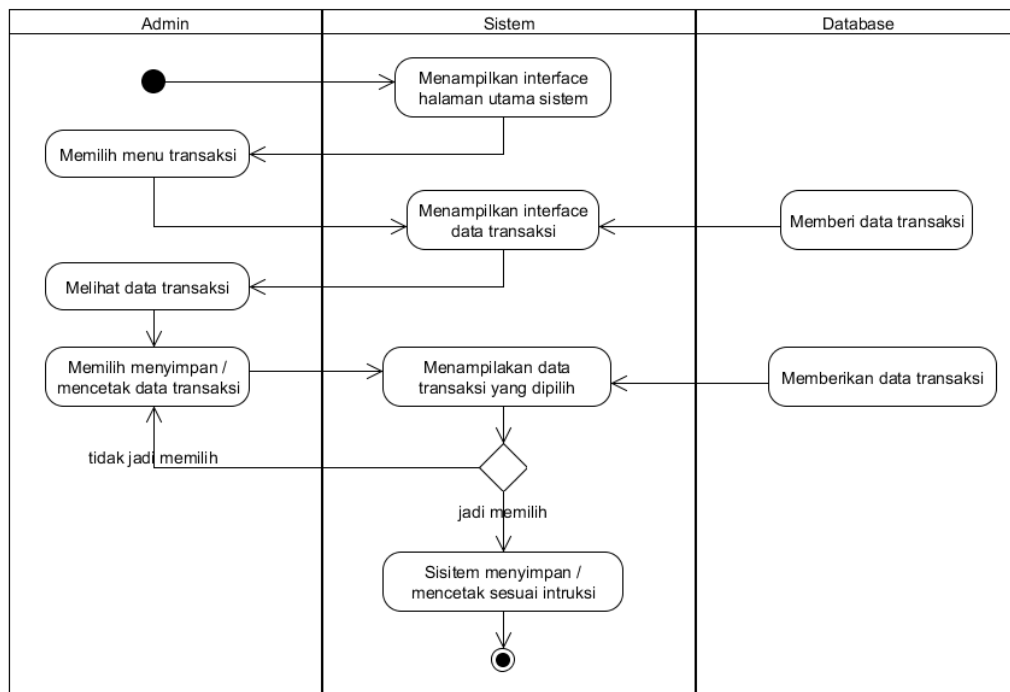
Gambar 4. Activity Diagram Kategori

Activity diagram selanjutnya menyajikan proses dalam pengolahan data barang. Gambar 5 merupakan aktivitas pengolahan data barang.



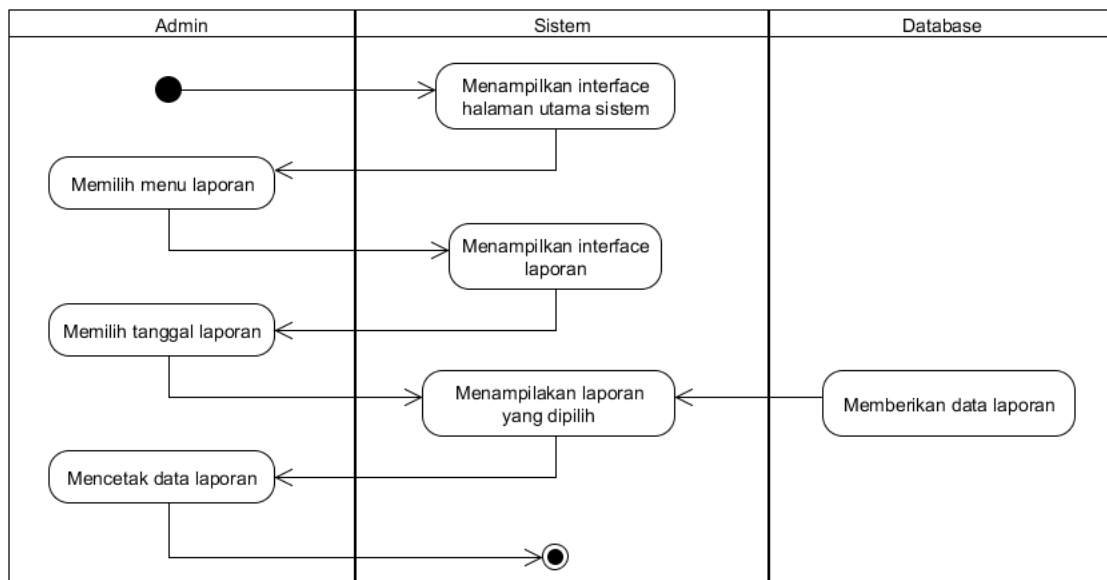
Gambar 5. Activity Diagram Barang

Dalam sistem informasi keuangan ini terdapat aktivitas transaksi, dimana admin dapat melakukan pengolahan data transaksi maupun mencetak data transaksi yang telah di masukkan sesuai Gambar 6.



Gambar 6. Activity Diagram Transaksi

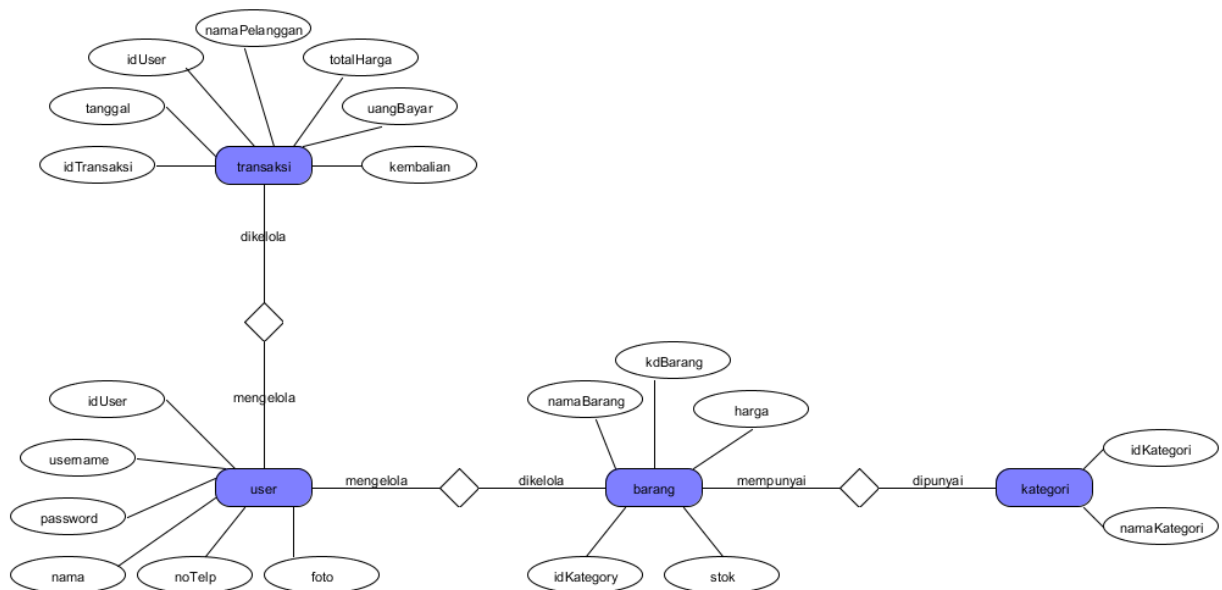
Activity diagram laporan dapat melakukan proses pencetakan laporan keuangan, dimana terdapat berbagai macam jenis tanggal laporan yang dapat dipilih menyesuaikan kebutuhan yang ada di Toko Rappi. Sesuai yang ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Activity Diagram Laporan

2.2.3 ER Diagram

ER Diagram yang terdiri dari berbagai relasi yang menghubungkan beberapa entitas dari sistem. Sistem ini mempunyai 4 entitas yang terdiri dari entitas kategori menyimpan data dari kategori, barang menyimpan hasil dari barang, user menyimpan data dari user, transaksi menyimpan data dari transaksi penjualan. Semua entitas tersebut saling terhubung satu sama lain yang menggambarkan dengan jelas relasi yang terdapat dalam sistem informasi tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. ER Diagram Sistem Informasi Keuangan

2.3 Implementasi

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan sistem berdasarkan hasil desain yang telah dibuat sebelumnya, desain diimplementasikan dalam bentuk kode yang dapat dipahami oleh komputer dengan bahasa pemrograman. Proses Coding dilakukan berulang kali jika ada koreksi dari pengguna sistem. **Pembuatan sistem ini memanfaatkan sistem pemrograman *Model View Controller* atau MVC satu software design pattern yang sekarang banyak dipergunakan dalam pengembangan sebuah aplikasi maupun situs web. Design pattern ini sekarang banyak dimanfaatkan pada PHP Framework codeigniter sebagai kerangka pemrograman.**

2.4 Pengujian

Pengujian pada tahap ini setiap modul yang sedang dikembangkan akan terlebih dahulu menjalani pengujian. Jika masih tidak sesuai dengan permintaan, itu akan diperbaiki pada bagian yang diperbaiki. Jika sesuai permintaan, sistem dapat diimplementasikan (Siregar & Maria, 2018). Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan *black box testing* dengan melihat fungsi dan memeriksa sistem apakah berjalan dengan baik dan hasilnya sesuai yang diharapkan (Ayshwarya & Yansyah, 2019). Pengujian juga memanfaatkan metode *System Usability Scale* untuk melihat sistem dari sudut pandang pengguna apakah sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan serta sistem dapat membantu kelancaran proses bisnis sesuai dengan tujuan sebagaimana mestinya. *System Usability Scale* memanfaatkan riset kuisioner sebagai alat untuk mebguji sistem ini.

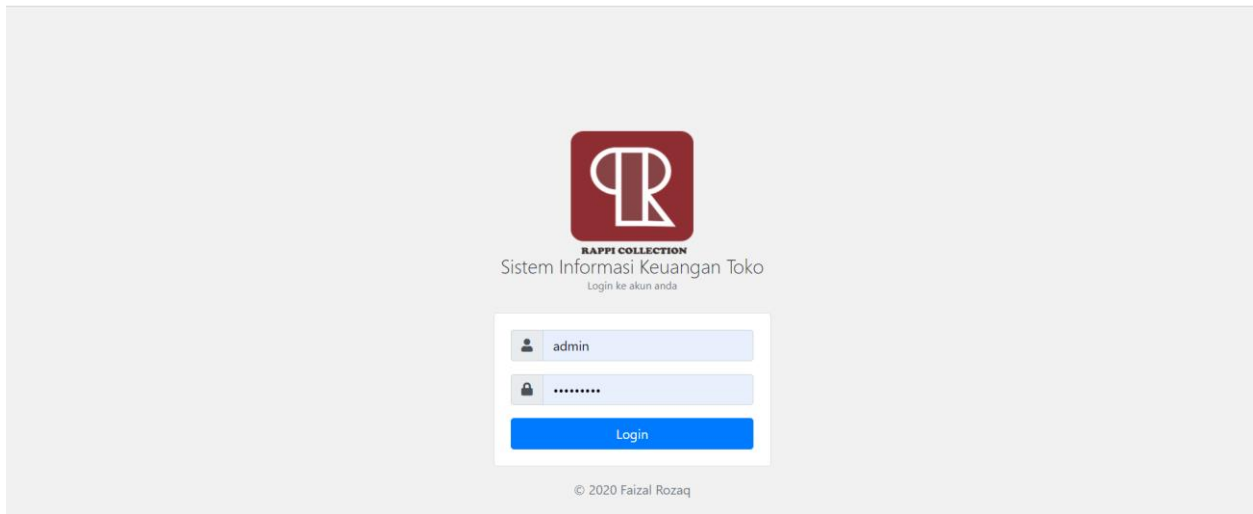
2.5 Penerapan Program

Penerapan program merupakan tahap terakhir dalam pengembangan sistem, dimana program telah melalui beberapa tahap sebelumnya sebelum sampai pada tahap ini. Tahap penerapan program ini merupakan penerapan atau implementasi program yang sudah berhasil dikembangkan ke studi kasus yang telah dipilih dalam pengembangan sistem ini (Sadi Lucitasari & Khannan, 2019). **Penerapan program disini dapat diakses atau dioperasikan berbagai sistem operasi, baik lewat PC ataupun *Mobile* dikarenakan sistem yang dikembangkan menggunakan website sebagai penerapan programnya.**

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Login

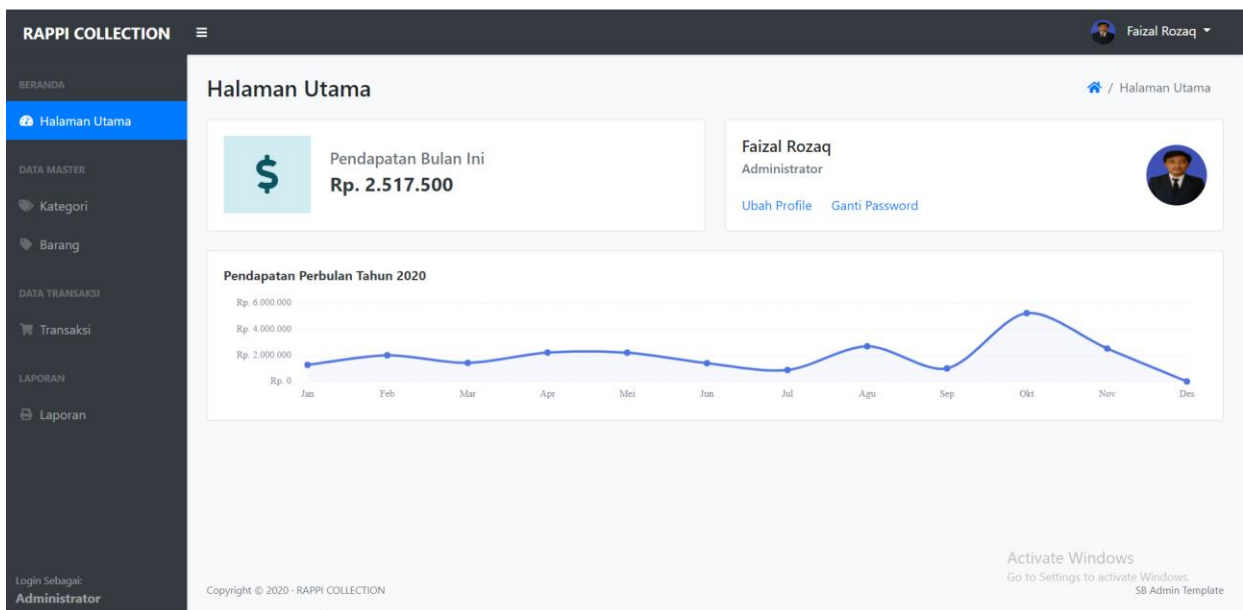
Halaman login merupakan halaman awal dari sistem informasi ini yang berisikan input username dan password. Pada sistem ini hanya menggunakan satu user yaitu admin sebagai seseorang atau user yang bertanggung jawab mengoperasikan dan mengelola sistem agar berjalan sebagaimana mestinya digambarkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Login

3.2 Halaman Utama

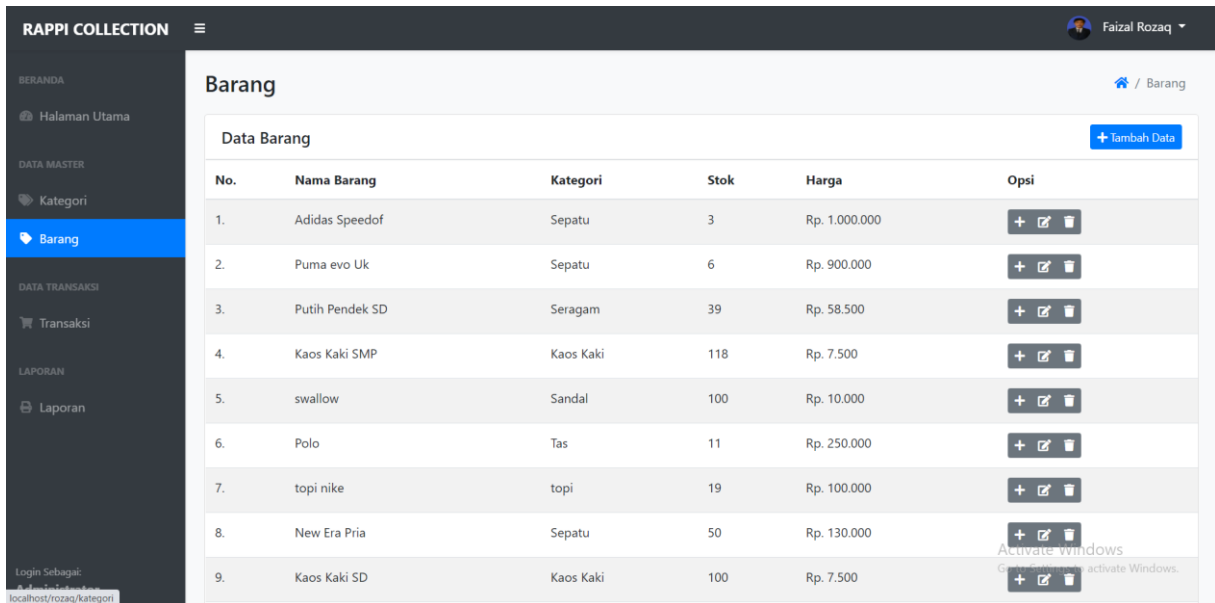
Halaman *utama* ini hanya bisa diakses jika admin telah menyelesaikan proses *login* pada proses sistem sebelumnya. Pada halaman ini terdapat berbagai macam fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna diantaranya pendapatan bulan ini, profil *admin*, dan grafik grafik pendapatan perbulan. Semua menu dapat diakses oleh *admin* yang dapat ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Utama

3.3 Halaman Barang

Halaman barang terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengolah data diantaranya, terdapat fitur tambah barang, hapus barang, serta edit barang. Setelah admin melakukan proses tambah barang ataupun aktivitas sejenisnya system akan menampilkan hasil input barang yang sudah dilakukan sesuai yang tergambarkan pada Gambar 11.

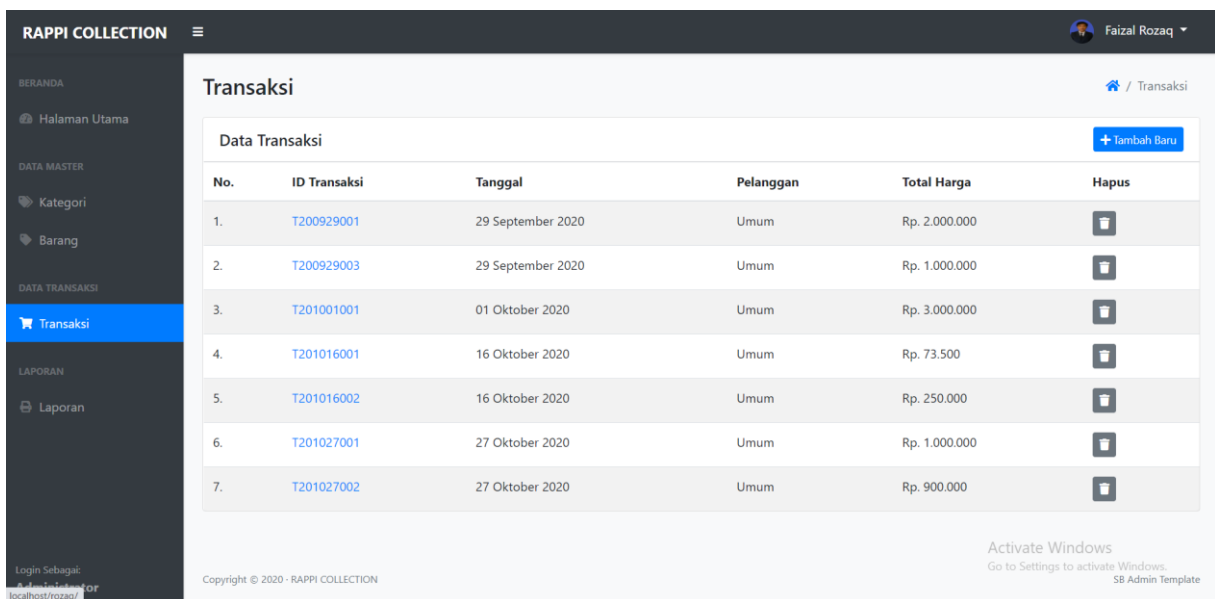


No.	Nama Barang	Kategori	Stok	Harga	Opsi
1.	Adidas Speedof	Sepatu	3	Rp. 1.000.000	+ ✎ 🗑
2.	Puma evo Uk	Sepatu	6	Rp. 900.000	+ ✎ 🗑
3.	Putih Pendek SD	Seragam	39	Rp. 58.500	+ ✎ 🗑
4.	Kaos Kaki SMP	Kaos Kaki	118	Rp. 7.500	+ ✎ 🗑
5.	swallow	Sandal	100	Rp. 10.000	+ ✎ 🗑
6.	Polo	Tas	11	Rp. 250.000	+ ✎ 🗑
7.	topi nike	topi	19	Rp. 100.000	+ ✎ 🗑
8.	New Era Pria	Sepatu	50	Rp. 130.000	+ ✎ 🗑
9.	Kaos Kaki SD	Kaos Kaki	100	Rp. 7.500	+ ✎ 🗑

Gambar 11. Halaman Barang

3.4 Halaman Transaksi

Halaman transaksi terdapat fitur untuk menambahkan proses transaksi baru dan selanjutnya admin juga dapat menampilkan hasil output dari transaksi yang telah dilakukan berupa nota pembayaran ditampilkan pada Gambar 12.

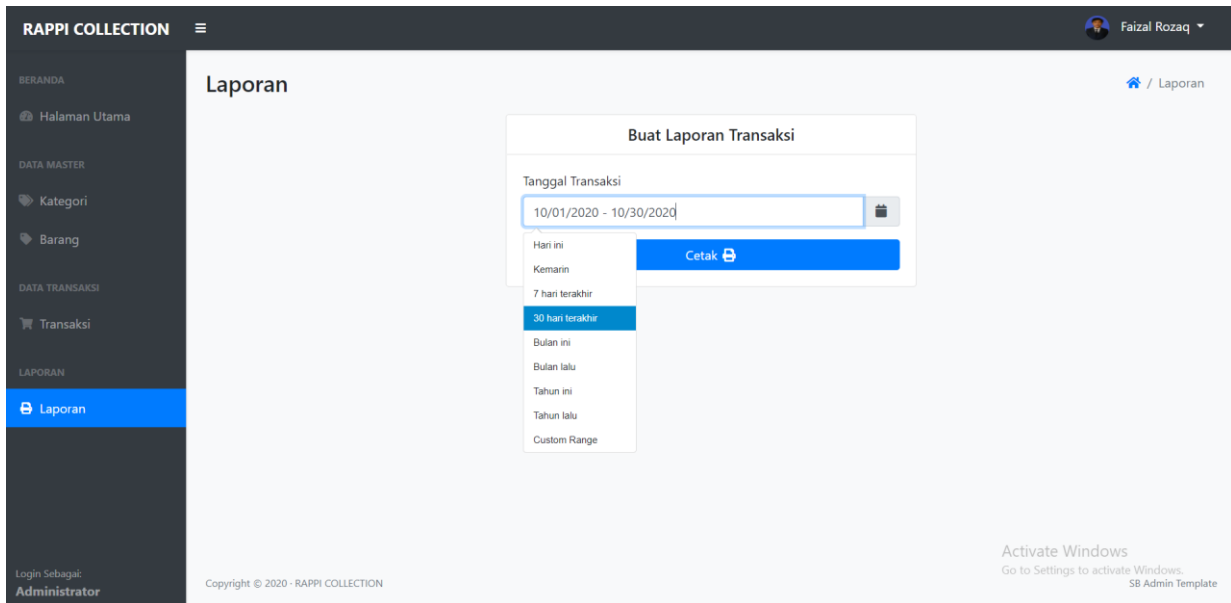


No.	ID Transaksi	Tanggal	Pelanggan	Total Harga	Hapus
1.	T200929001	29 September 2020	Umum	Rp. 2.000.000	🗑
2.	T200929003	29 September 2020	Umum	Rp. 1.000.000	🗑
3.	T201001001	01 Oktober 2020	Umum	Rp. 3.000.000	🗑
4.	T201016001	16 Oktober 2020	Umum	Rp. 73.500	🗑
5.	T201016002	16 Oktober 2020	Umum	Rp. 250.000	🗑
6.	T201027001	27 Oktober 2020	Umum	Rp. 1.000.000	🗑
7.	T201027002	27 Oktober 2020	Umum	Rp. 900.000	🗑

Gambar 12. Halaman Transaksi

3.5 Halaman Laporan

Halaman laporan terdapat berbagai fitur untuk menentukan tanggal transaksi yang disesuaikan oleh kebutuhan dari laporan keuangan toko, admin dapat melihat maupun mencetak laporan transaksi tersebut. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Laporan

3.6 Pengujian *Black Box* dan *System Usability Scale*

Pengujian *black box* dilakukan agar memastikan setiap fitur yang telah di kembangkan sudah berjalan dengan sesuai fungsi. Untuk menunjukkan hasil dari pengujian *black box* sesuai dengan yang diharapkan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Langkah Pengujian	Kondisi	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Admin <i>login</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i> benar	Berhasil masuk ke halaman utama	Valid
2	Admin gagal <i>login</i>	Semua salah atau satu diantaranya salah	Masih pada halaman <i>login</i> dan gagal masuk	Valid
3	Melakukan tambah kategori	Admin melakukan tambah kategori	Berhasil Menambahkan kategori	Valid
4	Melakukan tambah, edit dan hapus barang	Admin melakukan tambah, edit dan hapus barang	Berhasil menambah, edit dan menghapus barang	Valid

5	Menambah transaksi penjualan	Admin menambahkan transaksi pembelian barang	Berhasil melakukan transaksi pembelian	Valid
6	Mencetak transaksi penjualan	Admin mencetak transaksi penjualan	Berhasil melakukan cetak transaksi	Valid
7	Mencetak laporan periode	Admin mencetak laporan per periode	Berhasil mencetak laporan per periode	Valid
8	Melakukan ganti profil/password admin	Admin mengganti profil/password sesuai keinginan	Admin mengganti profil/password sesuai keinginan	Valid
9	Admin <i>logout</i>	Admin melakukan aktivitas <i>logout</i>	Berhasil keluar dari halaman admin	Valid

Pengujian kedua memanfaatkan metode *System Usability Scale* dengan melibatkan beberapa responden atau *sample* untuk mendapatkan hasil uji data yang nantinya akan digunakan sebagai kesimpulan bahwa sistem yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau sistem yang dihasilkan sudah mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang ada pada studi kasus diatas.

Tabel 2. Instrumen Pengujian SUS

No.	Pertanyaan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1 - 5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1 - 5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1 - 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1 - 5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1 - 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1 - 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1 - 5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1 - 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1 - 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1 - 5

Penilaian dalam testing metode *System Usability Scale* memanfaatkan beberapa pertanyaan yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengambilan nilai atau yang digunakan dalam mengumpulkan indeks tingkat keberhasilan sistem yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 3. Data Responden SUS

No.	Nama Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Nilai	Total x 2 Nilai
1.	Sandi Nur Alam	3	4	3	5	3	4	2	4	3	4	35	70
2.	Farel Iqbal Gozali	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	39	78
3.	Galih Dwi Caksono	3	3	4	4	3	3	3	4	3	5	35	70
4.	Iqbal Nur Haq	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	32	64
5.	Wahyu Dwi Romadon	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	38	76
6.	Muhammad Al Fatih	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	38	76
7.	Zuhdi Fathkhurahman	3	2	3	3	4	4	4	5	3	4	35	70
8.	Krisan Bagus Dwi S	4	4	3	3	3	4	5	4	5	5	40	80
9.	Luthfi Aji Nugroho	5	4	4	4	4	3	2	4	5	5	40	80
10.	Daffa Reza Mahendra	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	43	86
Rata-rata Nilai													75

Tabel 4. Keterangan Nilai

Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Hasil pengujian *system usability scale* pada pengembangan sistem dengan melibatkan 10 responden sebagai user yang menguji kelayakan sistem, disajikan 10 pertanyaan seputar tingkat kepuasan dari pengembangan sistem yang ada seperti yang tertampil pada Tabel 3. Penilaian yang terdapat pada metode SUS terdiri dari 5 skala tingkatan penilaian yang digunakan seperti yang tertampil pada Tabel 4. Dapat ditarik kesimpulan dari hasil pengujian yang telah dilaksanakan dengan memanfaatkan kuisioner sebagai media pengambilan data hasil sistem yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar 75. Dengan hasil 75 maka sistem yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sistem yang bagus sesuai dengan apa yang ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Skor SUS

Skor SUS	Skala	Penilaian
<80	A	Sangat bagus
68 – 80	B	Bagus
68	C	Cukup
51 - 68	D	Kurang
>51	E	Sangat Kurang

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Hasil pengembangan sistem yang telah terlaksana menghasilkan Sistem Informasi Keuangan Toko Rappi Berbasis Web yang dapat mengolah data keuangan dengan baik dari proses transaksi barang hingga laporan keuangan yang efektif dan efisien. Berdasarkan pengujian *black box* yang telah di uji maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dibuat telah berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya tanpa terdapat error pada semua fungsi maupun fiturnya. Dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Keuangan Toko Rappi Berbasis Web dapat dipergunakan sebagaimana mestinya pada instansi tersebut.

4.2 Saran

Sistem Informasi Keuangan Toko Rappi Berbasis Web diharapkan dapat dikembangkan dengan lebih baik dan dapat digunakan sebagai bahan referensi. Untuk data laporan keuangan output yang dihasilkan hanya laporan penjualan perlu penambahan *laba rugi* dan teknologi *barcode* untuk mempermudah dalam transaksi sehingga sistem informasi keuangan dapat dikembangkan lebih kompleks dan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayshwarya, B., & Yansyah, A. (2019). Design Analysis of Web-Based Employee Information System in Office of Technical Implementation Unit of Education Department, (July).
- Chandra, B., & Hendro, P. (2019). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB PADA Keywords : dapat mengakses informasi dimana saja dengan cepat dan efisien . Penerapan teknologi ini informasi kepada masyarakat . Sistem berbasis website banyak diterapkan pada perusahaan (PJTKI). PJTKI adala, 2, 139–156.
- Dharmawan, W. S., Purwaningtias, D., & Risdiansyah, D. (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis Desktop, VI(2).
- Kasus, S., Sobana, T., & Rahmawati, M. (2019). Sistem informasi usaha dagang berbasis desktop, 5(1), 135–146.
- Katrandzhiev, N., Hristozov, D., & Milenkov, B. (2019). A COMPARISON OF PASSWORD PROTECTION METHODS FOR WEB-BASED PLATFORMS IMPLEMENTED WITH PHP AND MYSQL, 11, 97–106.
- Kurniati, A., Sadikin, A., & Irawan, B. (2019). Berbasis Web Pada Toko Rianata Hijab. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(2), 117–124.
- Murni, S., & Sabrudin, R. (2019). PENERAPANAN METODE WATERFALL DALAM PEMBANGUNAN APLIKASI AKUNTANSI KONTRAKTOR DENGAN PEMROGRAMAN PHP STUDI KASUS: PT . PUTRANUSA PILAR SEJATI PONTIANAK, 11(01), 55–67.
- Nuzul, A., Hidayah, N., & Supriyono, H. (2019). Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Website. *Jurnal Insypro*, 1–8.
- Rafidah, A., & Nurgiyatna. (2020). Sistem informasi manajemen penjualan toko pertanian sahabat tani.
- Sadi Lucitasari, D. R., & Khannan, M. S. A. (2019). Designing Mobile Alumni Tracer Study System Using Waterfall Method : an Android Based. *International Journal of Computer Networks and Communications Security*, 7(9), 196–202.
- Siregar, & Maria, U. (2018). An Implementation of Web-Based Payroll Information System in Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta, 7(2), 48–53.
- Wibisono, N. A. (2017). MENCAPAI KEUNGULAN KOMPETITIF (Studi pada Toko Sakinah Motor Kabupaten Sukoharjo), 47(2), 83–93.

